Гули

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Дарси Энн Анастейша, Карл Боуэн, Рик Чиллот, Рэй Фоукс и Иэн Прайс
Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**
Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном
Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном
Разработчики: Джастин Акилли и Мэттью Макфарланд
Редактор: Карл Боуэн
Арт-директор: Паулина Бенни
Дизайн книги: Паулина Бенни
Внутренние иллюстрации: Сэмюэль Эрайя, Алекси Бриклот, Эвери Баттеруорт, Мэтт Диксон, Нильс Хамм, Томаш Жедружек, Джефф Ребнер и Эндрю Трабболд
Передняя обложка: Дарен Бэдер

Глава первая:
Оковы души и крови

Хотите услышать самое важное? Ни один здравомыслящий человек не станет служить вампиру *по доброй воле*. О, среди гулей хватает тех, кто счастлив в своём служении. Некоторые ищут нового повелителя сразу после того, как преждевременный торпор или Окончательная смерть забирает у них предыдущего. Многие с удовольствием вспоминают годы, или десятилетия, или даже *века* служения Проклятым.

Однако во всех этих случаях речь идёт о неполноценных, сломленных или изрядно безумных личностях. Даже если гуль отличался здоровым духом и высокой самооценкой к началу службы, спустя какие-то несколько лет он превратится в тень своей былой личности.

Такие гули рыщут по улицам своего города подобно сказочным упырям, которые ищут свежую мертвечину на кладбище. Невозможно прожить несколько лет в общении с *живым трупом*, в решении чужих конфликтов, в беспрерывном кровопролитии – и остаться здоровым человеком.

Но что ещё хуже, гуль практически не способен вернуться к нормальной жизни. Как только дверь, ведущая обратно в мир простых смертных, захлопывается, гуль слышит скрип другой, куда более широкой двери, которая ведёт к тайной жизни Сородичей. В какой-то момент удовольствия человеческой жизни становятся гулю попросту *непонятны*. Отныне он сам будет делать всё, чтобы оставаться частью потустороннего мира.

Гуль чувствует себя частью элитного клуба, который видит истинную картину мира и может смеяться над шутками, которые не поймёт ни один простой смертный. Добровольное возвращение к человеческой жизни для гуля подобно лоботомии – или слепоте.

Рабство и секс

Одна из самых щекотливых сторон жизни гуля заключается в том, что многие из них сексуализируют свои отношения с повелителем. Человеческий разум часто создаёт странные и неочевидные ассоциации между болью и удовольствием. В сущности, это лежит в основе практически всех мазохистских фетишей.

Мальчишка, случайно получивший удар в пах от рыжеволосой девочки на игровой площадке, может вырасти в страстного любителя “болл-бэшинга”. Подросток, увидевший, как в приключенческом фильме красивую женщину привязывают к алтарю для кровавого жертвоприношения, может приобрести любовь к связываниям. Ещё раз следует повторить: мозг часто создаёт необычные и неочевидные ассоциации между удовольствием и абстрактными ситуациями – включая *мучительные* ситуации.

Секс играет огромную роль в жизни гулей. В каком-то смысле – а иногда и буквально – многие гули приобретают своеобразный фетиш, связанный со служением кровососам. Конечно, не все из них мечтают о совокуплении с повелителем – как минимум потому, что не все повелители сексуальны, – однако многие гули действительно чувствуют настоящий прилив энергии от выполнения любых капризов домитора.

Стоит заметить, что гули, испытывающие непосредственно *сексуальный* интерес к повелителям, но неспособные реализовать свои фантазии, часто проецируют свои сексуальные аппетиты на простых смертных. Как правило, в таких случаях они сами представляют себя в роли повелителей и обращаются со смертными так же, как вампиры обращаются с ними – то есть (в подавляющем большинстве случаев) с чрезвычайной жестокостью.

Объективизация

А вот ещё один важный факт из жизни типичного гуля: как правило, вампир относится к нему как к мебели. Безусловно, он знает, что эта мебель способна чувствовать боль, говорить, плакать – или, возможно, искренне любить самого вампира. Однако в глазах большинства Сородичей, разница между гулем и мебелью измеряется лишь полезностью первого. Если гуль оказывает домитору неоценимую помощь, тот может и снизойти до признания самых общих *прав* гуля (хотя признать его права и дать ими воспользоваться – две разные вещи). Если гуль просто выполняет приказы своего повелителя, не проявляя себя с каких-либо особых сторон, вампир волен относиться к нему как живому предмету.

И да, сравнение с мебелью не остаётся метафорой. Многие вампиры находят особое удовольствие в том, чтобы "украсить" убежище или Элизиум живыми светильниками, столами, вешалками и креслами. Хороший Смотритель Элизиума может даже выставить по периметру всего помещения гулей со свечами в руках, приказав им неподвижно стоять до наступления рассвета. Лорд, принимающий гостей у себя в убежище, может приказать гулям держать на себе стеклянный стол.

Опять же, речь идёт о типичном отношении Проклятых к своим гулям. Некоторые – наподобие Аколитов и Картианцев – считают гулей скорее детьми и младшими братьями, чем рабами. Другие унижают гулей на глазах у других Сородичей, однако делятся с ними своими тайнами в более частной (или интимной) обстановке.

Отношения между гулями

В глазах Сородичей, гули практически не отличаются друг от друга. В лучшем случае Проклятые выделяют эффективных и неэффективных гулей – однако служители из последней категории редко проживают дольше нескольких ночей. Остальные гули равны.

В то же время, сами гули играют по особым, негласным правилам. Когда дела разных хозяев сводят их друг с другом, они быстро устанавливают, кто их них важнее для своего повелителя или даже для местных Сородичей. Разумеется, умные гули не станут открыто обсуждать свою важность в присутствии Проклятых – ни один вампир не потерпит даже намёка на то, что он (и тем более весь домен) может *нуждаться* в каком-то слуге. Однако оставшись один на один, гули нередко хвастаются своим положением на ступенях этой невидимой лестницы.

Увы, не всех гулей вампиры вообще представляют друг другу. Многие живут с хозяином, никогда не встречая других представителей своего вида. В их глазах это может быть раем – однако другие, более социальные гули не назовут такую жизнь иначе чем маленьким личным адом.

Награда за службу

Прежде всего, гули получают доступ к Дисциплинам Сородичей – а учитывая, что они делают это, не покидая солнечного мира людей, в каком-то смысле они могут пользоваться этими силами даже в более разнообразном ключе, чем сами вампиры. Конечно, это разнообразие имеет свои ограничения. В первую очередь, сначала гули осваивают только физические Дисциплины: Стремительность, Мощь и Сопротивление. Тело и разум смертного начинают понимать их быстрее, чем абстрактно-психические способности наподобие Затемнения или Величия.

Кроме того, использование Дисциплин посредь бела дня может иметь и негативные последствия. Если вампир может не беспокоиться о нарушении Маскарада, когда выдерживает ножевое ранение в одиночной схватке с грабителем, то гуль, прибегающий к Сопротивлению для защиты от полицейской облавы на глазах у множества свидетелей, может и поднять шумиху в местной прессе (а значит, и в Элизиуме).

Также стоит заметить, что новички среди гулей часто используют Дисциплины на инстинктивном уровне. Признаем: это не отражается в игровой системе, однако с повествовательной точки зрения игрокам и Рассказчикам следует иметь в виду, что гули

не всегда замечают, как они прибегают к мистическим силам в опасной ситуации. Напуганный гуль Мехет может рвануть от агента другого вампира и перегнать автомобиль на глазах у целой толпы. Гуль Носферату может случайно проломить полицейскому череп вместо того, чтобы его оглушить.

И хотя в хорошей игре для отражения таких моментов не требуется никаких правил, при желании вы можете использовать систему безумия из **Vampire: the Requiem**. Считайте, что когда гуль оказывается в критической ситуации, ему приходится проходить те же проверки, что и вампирам. Опять же, это необязательное правило. Используйте его только в тех историях, в которых вам хочется увидеть такие моменты.

Со временем гуль начинает осваивать и более сложные Дисциплины. Анимализм открывает целый спектр новых возможностей даже городским гулям – не говоря о тех, которые живут в сельской местности или часто путешествуют между доменами по приказу своего повелителя.

Даже первый уровень Ясновидения – не говоря о втором – заставляет гуля почувствовать себя так, словно он впервые по-настоящему *пробудился*. При желании – опять же, только при искреннем желании – игроки могут даже принять добровольный штраф -2 к совершению любых действий в пределах сцены из-за того, что гуль утрачивает ориентацию в мире запахов, звуков и даже аур. Взамен Рассказчики могут предоставить им дополнительные очки опыта за хороший отыгрыш.

Знатоки Доминирования обретают не меньше возможностей, однако они сталкиваются приблизительно с теми же проблемами, которые возникают и при необдуманном использовании Физическим Дисциплин. Например, в ходе домашней ссоры гуль может крикнуть супругу, чтобы он заткнулся – и потом задаваться вопросом, почему тот не разговаривает с ним всю неделю. Что ещё хуже, он может предложить сварливому оппоненту “погавкать в другом месте” или “укусить” его – и столкнуться с проблемами совершенно иного уровня.

Хотя Благословенные и Аколиты почти никогда не открывают гулям секреты Фивейского чародейства и Крýака, *технически* ничто не мешает гулю осваивать эти Дисциплины. В сущности, иногда таких гулей даже Обращают – и именно потому, что они смогли выучить первые ритуалы колдовских Дисциплин, просто наблюдая за своими хозяевами или переписывая тексты из одного гримуара в другой. Последнее, впрочем, касается прежде всего Аколитов. Учение Ланцеа Санктум изображает смертных (включая гулей) как низшую ступень жизни, и мысль о том, что эти животные могут творить чудеса подобно самим Благословенным – или даже *лучше*, чем некоторые неонаты – часто вызывает у них недовольство.

Некоторые Дисциплины наподобие Превращения гули осваивают редко, однако иногда домиторы из числа Гангрел обучат своих гулей этому искусству как раз потому, что им любопытно посмотреть на результат. Кроме того, человек, умеющий превращаться в летучих мышей и волков, может оказаться необычайно полезен в быту.

Гули разных кланов

Дэва

Дэва ценят в своих служителях готовность совершать что угодно когда угодно. Выражаясь простым языком, им нужны коррумпированные полицейские, политики, журналисты и другие профессионалы, готовые превышать должностные полномочия.

Кроме того, некоторых гулей они выбирают потому, что те хорошо подходят для утоления их пороков (и Пороков). Например, один Дэва может сделать гулем женщину, напоминающую ему о давно умершей матери, просто затем, чтобы отомстить ей за своё детство. Другой захочет сексуальных утех. Третьему просто понравится мускулистый спортсмен или девушка со сногсшибательной внешностью, которая будет сопровождать его на всех встречах в Элизиуме.

Гангрел

Гангрел создают гулей реже других вампиров – во всяком случае, если говорить о гулях из числа людей. Большинство из них довольствуются компанией животных. Когда Дикарь всё же делает человека гулем, как правило, он поручает ему долгосрочную миссию наподобие поддержания его убежища или обеспечения его безопасности во время длительного путешествия за город.

Любопытно, что самим гулям часто живётся с Гангрел лучше, чем с другими вампирами. Дикари не торопятся вмешиваться в дела своих слуг. До тех пор пока гуль справляется со своими обязанностями, Гангрел может практически не выходить с ним на связь и позволять жить своей свободной жизнью. Неудивительно, что при своей немногочисленности гули Гангрел часто обладают самым здоровым видом и питают к своим повелителям скорее искреннее уважение, чем болезненную тягу к самоуничижению.

Мехет

Мехет ценят гулей, готовых постигать тайны, не предназначенные для человеческого разума. Такие гули в каком-то смысле похожи на гулей Гангрел, поскольку вампиры Мехет часто называют только конечную цель текущей миссии. До тех пор, пока гуль движется к этой цели, Тень не интересует, к каким методам он прибегает.

Кроме того, Мехет часто оплачивают услуги своих гулей на нерегулярной основе. Например, если гуль сообщает Тени то, о чём та ещё не знала сама, она может вознаградить его глотком Витэ или помочь ему в освоении сложной Дисциплины. Если за месяц гуль не узнаёт ничего нового, Тень может пригрозить ему отказом в ближайшей кормёжке.

Если во внешности этих гулей и есть особая черта, которая могла бы выдать в них гулей Мехет, то это постоянная утомлённость. Многие из них не следят за собой, ходят в старой одежде, кашляют от долгого пребывания в подземных архивах или теряют зрение из-за постоянного изучения текстов.

Носферату

К удивлению многих гулей и неонатов, слуги Носферату часто отличаются комуникабельностью и красотой. Многие Призраки ищут себе спутников для ночной жизни, которые будут хотя бы казаться весёлыми и влюблёнными. Правда, со временем общение с Носферату ломает психику гуля, но весьма любопытным образом. Поскольку такие гули постоянно находятся в компании самых омерзительных чудовищ на свете, они казаться спокойными и уравновешенными, даже если глубоко внутри они кричат от ужаса. В конечном счёте они превращаются в классических маньяков из современных фильмов. Они говорят тихим голосом, спокойно улыбаются или даже шутят – однако в определённых обстоятельствах неожиданно переходят в нервное или экзальтированное состояние, в котором они способны на внезапные агрессивные действия.

Кроме того, Носферату чаще других Сородичей выращивают гулифицированные растения, или мандрагоры. Некоторые делают это для избавления от трупов. Другие создают в своих логовах целые рощицы живых растений, которые приманивают и обездвиживают жертву даже в отсутствие повелителя.

Вентру

Слуги Лордов выглядят *безупречно*. Облик подобных гулей должен отражать статусность и авторитет их домиторов, а ни один Вентру не позволит окружающим думать, что он “запустил” своего слугу.

Лорды почти всегда создают гуля для выполнения одной конкретной работы. В отличие от Гангрел или Мехет, которые могут поручать гулям долгосрочные, но всё же *разные* миссии, Вентру предпочитают ограничивать деятельность гуля одной профессиональной сферой. И если один гуль выбран водителем, маловероятно, что спустя несколько лет он станет садовником или личным секретарём.

Многие гули Вентру гордятся своей работой. И хотя Лорды необычайно требовательны – и беспощадны к любым проявлениям слабости, – эти гули хорошо понимают, что только им дозволено говорить от лица своих повелителей. Известны случаи, когда Князья, Регенты и старейшины Вентру посылали на важную встречу с другими Сородичами своих гулей – нередко именно для того, чтобы напомнить местным вампирам, что даже их гули влиятельнее, чем отдельные члены домена.

Гули по ковенантам

Картианское движение

Картианцы – одни из немногих вампиров, которые иногда отступают от принципа "гуль обладает правами мебели". Это касается не всех доменов, а в городах с большой численностью Картианцев отношение к гулям может разниться даже от одного члена к другому. Однако многие Картианцы считают гулей хотя бы низшей ступенью – но всё же частью – своего общества.

Когда Картианец создаёт себе гуля, последний чаще всего соответствует одному из следующих критериев. Прежде всего, он должен быть политически мотивирован. Во-вторых, по возможности он должен обладать хоть какой-то властью в своём городе. В-третьих, он должен обладать навыками, недоступными большинству вампиров – наподобие взлома компьютерных систем или организации подпольного радиовещания.

Стоит отметить, что некоторые Картианцы отказывают от создания гулей, считая это разновидностью тирании. С другой стороны, встречаются и те, кто использует гулей в качестве пушечного мяса. Это может быть жестоко – но если это послужит освобождению всего домена, такую цену нельзя назвать "слишком высокой".

Колдовской круг

Аколиты всегда восхищались творческой силой во всех её проявлениях, но Обращение новых Сородичей приносит вампирам ужасные муки и зачастую находится под запретом. Поэтому язычники из Колдовского круга часто создают себе целые семьи гулей. В целом гули играют гораздо большую роль в этом ковенанте, чем в других организациях Проклятых, и удивительнее всего то, что Аколиты считают гулей скорее детьми, чем рабами.

Это не означает, что они ценят *каждого* из своих гулей. Более того, во многих доменах смертные, выбранные для превращения в гулей, проходят особое испытание, позволяющее оценить их силу. Хотя сущность подобного испытания может разниться от случая к случаю, часто местные Аколиты просто отводят потенциальных гулей в природную глушь, раздевая их и покрывая кровью для воплощения образа "нового рождения". Гули получают задачу прожить в этой местности одну неделю. Если они не выживут, Аколиты будут скорбеть о том, что таковым стало решение их богов. Если смертные уцелеют, их примут в ряды *адептов* – гулей Колдовского круга. Если они вернутся с новыми знаниями (даже если это будет знание быстрых способов убить животное или другого смертного), Аколиты подумают об их Обращении.

Для гулей из Колдовского круга Винкулум и другие формы обмена кровью представляют собой духовную связь между смертными и богами. Большинство адептов практически ничего не знают о Круге и даже о Проклятых, зачастую не связывая кровавые ритуалы и вампиризм. Точнее будет сказать, что адептам редко известны настоящие факты об их ковенанте. Как правило, они твёрдо убеждены, что знают о нём практически всё. Другое дело, что эти знания мало перекликаются с действительностью. Многие из адептов не знают даже о существовании аналогичных культов в других городах. Лишь постарев, помудрев или заслужив Обращение, такие культисты начинают понимать истинную сущность Круга.

Стоит заметить, что Аколиты часто создают гулей для длительной службы или последующего Обращения – а это значит, что им доверяют весьма существенные задачи наподобие поиска мест для храмов или выбора новых гулей (и даже Сородичей).

Наконец, Аколиты чаще других Сородичей создают гулей из животных – особенно экзотических. Особенно популярны совы, змеи и лисы, обладающие мистическим и мифологическим значением в доктринах большинства культов. Как ни удивительно, популярны – хотя и достаточно бесполезны – зайцы, воплощающие плодовитость. Самые агрессивные Аколиты могут даже создавать гулей из медведей, волков, крупных кошачьих и других хищников, помогающих им охотиться в ночном мире.

И да, Аколиты часто создают мандрагор. Прежде всего, эти гулифицированные растения нередко используются в ритуалах Кру́ака. Во-вторых, создание колдовских садов воплощает творчество и вечную жизнь.

Инвиктус

Если в мире Сородичей и встречаются “типичные” гули, то это именно гули Инвиктус. Подобно безумному Ренфилду из романа Стокера, эти гули безропотно выполняют любые приказы своих господ. В глазах Первой знати, люди не обладают ни властью, ни силой, ни правами на свободу.

Некоторым из гулей Инвиктус удаётся достичь определённой власти в мире смертных, но даже эта награда обычно приходит спустя пятьдесят, если не больше лет работы на ковенант.

По иронии судьбы, гули самого влиятельного ковенанта Сородичей практически не обладают личной свободой. При создании гуля вампир заставляет того принести так называемую Клятву земледельца. Смысл клятвы заключается в абсолютном подчинении своему домитору взамен на его обещание не убивать его без весомого повода.

Многие гули Инвиктус живут в столь угнетённом состоянии, что вырабатывают своего рода Стокгольмский синдром по отношению к Проклятым. Любое проявление милосердия со стороны повелителя вызывает у них неописуемый восторг, близкий к религиозному экстазу.

Многие гули Инвиктус выполняют одну из двух функций. Первая заключается в роли ставленника: такие гули фактически работают за своего повелителя в сферах, которые того мало интересуют – или кажутся ему недостаточно статусными. Например, ставленник может возглавлять профсоюз или компанию своего домитора. Он может покупать недвижимость или поддерживать хорошие отношения с местными политиками, чтобы в критический момент домитор смог обратиться к тем за услугой.

Вторая роль заключается в работе курьера, который странствует между доменами с важными сообщениями (суть которых нередко стёрта из его разума и восстанавливается только при встрече с адресатом).

В редчайших случаях гуль становится официальным лицом своего хозяина. Такой гуль не имеет подлинной власти, однако считается прямым заместителем господина на всех формальных встречах и церемониях. Не стоит и говорить, что все понимают, насколько бессильна такая пешка сама по себе – однако порой даже Сородичам приходится вежливо обходиться с гулем, передающим им приказы от своего повелителя.

Ланцеа Санктум

Все люди рождены Божьей волей – как и канализационные крысы, мухи и мулы. Благословенные относятся к людям так, как к ним и должны относиться *чудовища*. Люди должны рассматриваться ими как скот. Если тот или иной представитель Ланцеа Санктум начинает проявлять к людям – и гулям – искреннюю симпатию, вероятно, в рядах Благословенных он оказался случайно.

В большинстве случаев гуль этого ковенанта должен обладать либо религиозным пылом и лидерскими способностями, либо предельной внушимостью и готовностью выполнять любые приказы наставника.

В отличие от других Сородичей, Благословенные почти никогда не создают гулей для простого общения или проявления чувств (даже если и глубоко порочных). Нет, Благословенные видят в гулях лишь инструмент, помогающий им оставаться чудовищами для остальной части человечества.

И давайте ещё раз подчеркнём: оказаться гулем Ланцеа Санктум – одна из худших участей, которые могут постичь человека. Никто не пытает и не унижает этих гулей, однако к ним *постоянно* относятся как к меньшим, едва ли не крохотным по своей значимости созданиям. Один из самых больших обманов, на которые идут

Благословенные (и которые редко осознаются самими гулями), заключается в том, что вампиры Ланцеа Санктум открыто лгут своим подчинённым об их роли в ковенанте. Им часто дают почувствовать себя важными исполнителями божественной воли и обещают в конечном счёте вознаградить великими знаниями. Лишь спустя долгие десятилетия службы гуль понимает, как мало ему суждено получить от Благословенных. Рабство – его единственная награда. В лучшем случае ему просто поручат немного более сложную работу.

Стоит также заметить, что члены Ланцеа Санктум – единственные из вампиров, кому хотелось бы навсегда лишить гулей доступа к Дисциплинам. Хотя эти Проклятые вполне готовы позволить гулю освоить первые уровни Мощи, Сопротивления и Стремительности, владение *нефизическими* Дисциплинами кажется им прерогативой самих Сородичей. Конечно, ничто не мешает определённому члену Ланцеа Санктум научить гуля другим Дисциплинам, однако чаще всего это приводит к социальным проблемам как для хозяина, так и для его преданного слуги.

Именно по этой причине мистики из Ланцеа Санктум разработали следующий ритуал:

Кровавый запрет
(ритуал Фивейского чародейства •• или ••••)

Второй уровень этого ритуала действует только на гулей, подчинённых протагонисту Винкулумом. Четвёртый уровень срабатывает на всех гулей. В случае успеха вампир лишает гуля доступа к нефизическим Дисциплинам на один месяц. Исключительный успех блокирует все Дисциплины.

Подношение: Передача яблока напрямую из рук вампира в руки гуля. Гуль не обязан брать яблоко по доброй воле. Как только он касается плода, тот сгнивает в пределах считанных секунд.

Ордо Дракул

Драконы изучают любые аспекты Реквиема – включая, конечно же, гулей. Для такой маленькой организации Проклятых Ордо Дракул пользуется услугами удивительного количества гулей. Тем не менее, все гули ордена делятся на две обширные категории: собственность и протеже, разница между которыми поистине колоссальна.

Собственность выполняет любую грязную работу. В одну ночь такому гулю придётся оттирать кровь от пола. В другую ему прикажут взять несколько образцов крови у связанных жертв и составить несколько видов “винтажа”: смешанных видов крови. Затем его могут отправить в другой домен с важным сообщением или посадить за компьютер для переписывания старинных текстов с бумаги на цифровой носитель.

И наоборот, протеже создают лишь для того, чтобы как можно скорее сделать их полноценными Сородичами. Их редко заставляют заниматься конкретной деятельностью, вместо этого привлекая к любым работам, которыми они, вероятно, смогут заняться вскоре после превращения в вампиров. Они посещают публичные собрания, лекции и семинары Драконов, исследуют места силы и даже готовятся к освоению Колец Дракона (даже если они и не могут их изучить *до* присоединения к Пляске смерти).

Некоторые члены ордена не просто создают себе гулей из смертных, но и поддерживают развитие целых семей потомственных гулей. Как правило, для получения доступа к такой семье вампир должен обладать Статусом в Ордо Дракул не менее •••.

Хорошая новость для гулей ордена заключается в том, что большую часть времени им позволяют заниматься своими делами – само собой, если они выполняют всё, что им говорит повелитель. Плохая новость состоит в том, что Драконы обзаводятся гулями для того, чтобы в конечном итоге лучше понять организм вампиров. В жизни любого гуля почти неизбежно настанет момент, когда у хозяина появится соблазн подвергнуть слугу одному-двум жестоким экспериментам. И хотя далеко не каждый Дракон согласится по-

настоящему навредить ценному гулю, груз пережитых ужасов и испытаний может навсегда изменить психику незадачливого слуги.

Драконий выводок

Когда вампир достигает приблизительно середины Языка Дракона (то есть осваивает уже несколько Колец Дракона), лидеры ордена могут поручить ему “изучить драконий выводок”: то есть собрать столько информации о семьях потомственных гулей, сколько он только сможет достать. Выполнение этой миссии считается одним из самых больших достижений, которые может совершить Дракон на среднем уровне развития своих Колец.

Семьи гулей

Семьи гулей редки, однако там, где они встречаются, они могут быть на удивление многолюдными. Как правило, члены одной семьи в лучшем случае знают лишь об одной другой. Некоторые считают свою семью единственной династией гулей на свете. Более того, некоторые вообще не в курсе существования других гулей.

Как появляются семьи гулей? На этот вопрос нет устоявшегося ответа, поскольку мало кто из вампиров вообще знает о существовании таких родословных. Тем не менее, по мнению большинства исследователей Ордо Дракул, основать семью гулей способна лишь женщина (и непременно женщина), носящая ребёнка к моменту своего превращения в гуля. Хотя обычно роды такого гуля заканчиваются выкидышем, в редких случаях малыш рождается невредимым. Более того, он приобретает особые силы, отличающие его от обычных людей. Если в дальнейшем он станет гулем, эти дары могут развиться до ещё более впечатляющей степени.

Многие члены ордена предполагают, что на вероятность рождения “наследного гуля” можно повлиять. Проверенными способами считаются только отбор смертных с общими качествами, проведение мистических ритуалов и, как ни странно, кровосмешение – даже если последнее даёт побочный эффект в виде уродства и слабого иммунитета.

Вот некоторые дополнительные предположения:

• Если беременной раз в неделю давать глоток лакримы – то есть особого вещества, выделяемого мандрагорами, – вместо выкидыша её роды окончатся рождением “наследного гуля”.

• Родить гуля может только женщина, родившаяся под определённой фазой луны.

• Женщину необходимо заставить выпить свою кровь (некоторые говорят о *менструационной* крови) или даже съесть часть своей плоти. Якобы в этом случае ребёнок родится особенно сильным, но его мать умрёт.

• Некоторые говорят, что родить наследного гуля женщина может только в определённых местах (например, в месте Обращения своего домитора).

• Если домитор состоит в уникальной родословной, шансы на рождение наследного гуля удваиваются или даже утраиваются.

• По неизвестным причинам инцестуозные связи между членами одной родословной повышают шансы на рождение нового гуля, даже если он и будет страдать от уродств и проблем со здоровьем.

Необычные характеристики

Семьи гулей отдалённо напоминают кланы или, точнее, родословные Проклятых. Членство в подобной семье наделяет гуля особыми силами и недостатками, точная сущность которых зависит от конкретной семьи.

Из неизменных качеств можно отметить замедленное старение: за каждые три года такой гуль стареет примерно на два, что позволяет ему прожить в полтора раза дольше обычного смертного. Например, если в обычных условиях организм гуля позволил бы ему дожить до восьмидесяти, сверхъестественное происхождение позволит ему протянуть до ста двадцати).

При этом интеллект наследного гуля развивается с нормальной скоростью: например, даже если в девять лет он будет выглядеть только на шесть из-за замедленного старения, его разум будет соответствовать нормам для девятилетнего ребёнка. Пятнадцатилетный будет вести себя как подросток, даже если на вид ему будет десять.

Другое дело, что это создаёт определённый барьер между гулем и окружающими детьми, а затем и взрослыми людьми. Даже когда такой гуль пытается найти своё место в мире, чаще всего он обнаруживает, что он буквально не рождён для нормальной жизни. Зов крови толкает его обратно в мир Проклятых, к которому он принадлежал с самого начала.

Родословные

Ниже описано только несколько родословных, выведенных вампирами в тот или иной период истории. Речь идёт не о *единственных* примерах – только о самых ярких.

Бродяги

Если хочешь показать Господу свою преданность,
предложи ему своё сердце – и сердце соседа

Разрыв между бедными и богатыми растёт с каждым годом, и на улицах всё чаще появляются бездомные. Многие из них просто сломлены жизненными обстоятельствами и нисколько не отличаются от других людей – если не считать отсутствия крова и необходимости постоянно искать себе пищу.

Однако некоторые из них совершенно безумны. Эти безымянные бродяги, живущие небольшими уличными общинами и называющие друг друга родственниками, жаждут не просто пищи. Они хотят крови. Крови вампиров.

Около двадцати лет назад вампир, основавший эту семью, навлёк на себя гнев опасных Сородичей. В одну из ночей его подвесили к башенному крану и оставили встречать рассвет. Его гули выжили, но они мечтают вернуть себе то, что когда-то им причиталось.

Бродяги практически ничего не знают о сверхъестественном мире, а потому многие из них охотятся не на вампиров, а на любых грешников, кровь которых – по их мнению – должна быть “достаточно проклятой”. Некоторые выпивают такую кровь напрямую из жертвы, вгрызаясь в её извивающееся тело зубами. Другие оглушают добычу, разделывают её и жарят на бочковых кострах.

Кланы: Вентру больше других заинтересованы в выведении Бродяг, поскольку они могут стать для Лордов своего рода тайной полицией. Носферату и Дэва интересуются жизнью подобных гулей по собственным причинам – из родственных чувств или страсти к охоте за чужой кровью, – однако им редко удаётся контролировать этих Бродяг.

Ковенанты: С *официальной* точки зрения никто не хочет связываться с Бродягами. Инвиктус называют их угрозой для Маскарада. Картианцы считают их любопытным, но провалившимся экспериментом. Другое дело, что в *частном* порядке некоторые вампиры находят в Бродягах удобных слуг – или даже союзников.

Сила: Бродяги легко сливаются с городским окружением (получая +2 дайса к попыткам избежать чужого внимания) и в начале игры могут вложить до двух стартовых очков Дисциплин в развитие *любых* способностей даже при отсутствии учителя. Эти способности они усваивают с кровью собственных жертв.

В дополнение к этому, при создании персонажа игрок может повысить Нравственность на +1 или +2 уровня, вложив в это всего одно или три очка Преимуществ. Это предполагает, что персонаж следовал высшим идеалам и охотился на вампиров не только для утоления своего голода, но и для защиты невинных.

Слабость: Бродяги не получают доступа к Преимуществам, требующим долгого обучения или статуса. Кроме того, они начинают игру с пятым уровнем Нравственности.

Организация: Бродяги организованы по принципу партизанских отрядов. Каждая их ячейка знает несколько человек из соседней группы – однако ни одна ячейка по отдельности не знает сразу всех (или хотя бы половину) Бродяг.

Бродяги часто проводят загадочные ритуалы, имеющие смысл только для них. В пределах одного конкретного места каждый ритуал проводится всего раз. Повторять его в том же месте запрещается. Примером ритуала может быть совокупление лучшего представители ячейки с девушкой, у которой только начались месячные.

Ангустри

Милая, твоё любопытство снова убило кошку?

Ангустри, происходящие от семьи смертных цыган, служат исследователям Ордо Дракул с 1941 года – хотя и редко по доброй воле. Первый член этой семьи родился у девушки Пеши, прошедшей череду мучительных операций у нацистского доктора (а по совместительству – представителя Ордо Дракул). После взросления этого первого гуля стало понятно, что в отличие от других смертных рабов, он не стремится бездумно выполнять приказы вампиров. Он (а затем и другие члены династии, родившиеся от него) подсознательно искал лазейки в словах Сородичей и интерпретировал даже самый конкретный приказ самым выгодным для себя образом. Что ещё любопытнее, со временем Ангустри начали интересоваться оккультными науками и проводить собственные исследования *без* приказов со стороны Ордо Дракул.

Сегодня вампиры продолжают использовать эти сильнейшие стороны Ангустри, делая их своими помощниками в оккультных экспериментах и зачастую готовя их к Пляске смерти в качестве собственных потомков.

Кланы: Поскольку нацистский создатель родословной состоял в клане Мехет, большинство этих гулей также служат этому клану. Тем не менее, за прошедшие десятилетия лучших представителей родословной часто дарили и представителям других кланов.

Ковенанты: Практически все Ангустри всё ещё служат Ордену Дракона.

Сила: Прежде всего, Ангустри всегда зачинают и рождают наследных гулей. Ещё ни одна женщина их династии (или женщина, забеременевшая от мужчины из их семьи) не подводила Ангустри. В семье ещё не было ни одного выкидыша.

В дополнение к этому, Ангустри, находящиеся под покровительством Мехет, способны развивать Дисциплины этих вампиров как “клановые” (как будет видно из следующей главы, обычные гули удваивают стоимость Дисциплин; Ангустри это не касается). Ангустри, состоящие в других кланов, не получают подобной скидки, но получают доступ к Дисциплинам Мехет одновременно с Дисциплинами своего клана.

Кроме того, после своего Обращения Ангустри часто продолжают относиться к своим родственникам как к равным. Они могут поддерживать иллюзию пренебрежения к таким гулям в обществе других Проклятых, однако в частной обстановке прислушиваются к словам своих бывших братьев и сестёр или стараются улучшить их положение в Ордо Дракул.

Слабость: Когда по обычным правилам гуль должен получить первую стадию Винкулума, он автоматически получает вторую. Вторая автоматически становится третьей, хотя это и требует нового глотка крови (иными словами, Ангустри не может стать жертвой сильнейшего Винкулума, сделав всего один глоток Витэ).

Организация: Ангустри живут по принципу геронтократии. На глобальном уровне сразу после Сородичей этой династией правит Пеша, дожившая до наших дней. Хотя она всё ещё выглядит на восемнадцать, сейчас ей больше шестидесяти. Она многократно отказывалась от предложения Обращения, ссылаясь на свою любовь к солнцу.

Крассус

Сынок, что хочешь на День Рождения? Бейсбольный мяч? Бейсбольную команду?

Приблизительно к 70 году до нашей эры одним из богатейших людей в Римской Республике был Квинт Красс – родственник самого Марка Красса. Он не только владел имуществом в более чем половине областей Рима, но и спонсировал возвышение юного Цезаря. Квинт считался талантливым архитектором, непревзойдённым охотником, страстным оратором и владельцем самой большой группы рабов во всей Республике. А ещё он был игроком – и игроком неудачливым.

Красс играл во всё, что только мог предложить ему Рим. В одну минуту он делал ставки на скачках, в другую спускался на пыльные улицы и наблюдал за змеиными схватками, а потом отправлялся в Колизей или к богатым знакомым покидать кости.

Когда он начал проигрывать целые части своего состояния, его заприметил Вентру по имени Лисандер. Лисандер предложил Крассу свою помощь взамен на обещание службы в дневное время. Красс согласился: в каком-то смысле для него это было ещё одной ставкой в игре под названием Жизнь. Лисандер сдержал своё слово и помог Крассу вернуть своё состояние. Разумеется, к этому моменту Красс уже не обладал собственной волей и исполнял только то, что говорил ему Лисандер.

Лисандер погиб ещё в начале первого тысячелетия нашей эры, однако созданная им семья продолжает жить. Крассус владеют поистине астрономической суммой денег. Далёкие потомки Квинта Красса живут во всех крупных городах мира и способны купить практически что угодно когда угодно.

Кланы: Вентру ценят Крассус больше других вампиров, хотя Суккубы от них практически не отстают. Хотя некоторых представителей этой династии дарят отдельным Теням или Носферату, в целом и сами гули, и их хозяева предпочитают держать эту семью при свете софитов, а не во тьме или в канализационных туннелях.

Ковенанты: Практически все члены родословной состоят в Инвиктус, хотя Картианцам иногда удаётся переманить их к себе благодаря политическому и экономическому влиянию. Примечательно, что Ланцеа Санктум не только не принимают Крассус в ряды своих слуг, но и считают эту семью династией грешников.

Сила: Крассус способны развивать за полцены такие Преимущества, как Союзники, Завсегдатай, Известность, Контакты, Убежище, Ресурсы, Слуги, Статус, Персонал, Повелитель и Наследный гуль.

При создании персонажа эта скидка не действует, однако игрок может вложить два очка в Образование, Убеждение и Коммуникабельность *либо* четыре очка в любое из вышеупомянутых Преимуществ.

Слабость: Каждый член родословной страдает либо от кланового проклятия Вентру, либо от слабости Дэва. Тех, кто не выдержал давления этих пороков, официально объявляют умершими, а в действительности – помещают в частную психбольницу, где они и проводят остаток дней.

Организация: Крассус поддерживают как семейные, так и политические отношения друг с другом. Многие из них руководят крупными корпорациями, стараясь союзничать везде, где это возможно. Общая численность этих гулей достигает практически тысячи представителей. Их кровные родственники и вовсе превышают по численности пять тысяч душ.

Грейвенор

Уходи

Грейвенор прибыли в новый свет в начале девятнадцатого столетия. Они нашли плодородную землю и стали одними из самых успешных фермеров в округе. Трудно сказать, почему именно их выбрал для служения Носферату Григор Суонкотт, однако в одну ненастную октябрьскую ночь он явился в их дом и рассказал им о жутких созданиях, которые пробуждаются под землёй или даже в иных мирах (Григор не всегда говорил одно и то же), чтобы пожрать человечество и Сородичей.

На протяжении следующих тридцати лет он превращал Грейвеноров в своих защитников и служителей, постепенно делая их столь же безумными, что и он сам. В одну из ночей он прокричал своим слугам, что чудовища начинают вторгаться в земную реальность. И Григор не сумел найти решения лучше, чем погрузиться в длительный торпор в надежде, что монстры покинут землю, когда он пробудится в следующий раз.

Подробное описание фермы, в подвале которой покоится Григор Суонкотт, встречается в книге **Nosferatu: the Beast that Haunts the Blood**.

Кланы: Эта семья необычна в том отношении, что она целиком принадлежит одному вампиру – который, в свою очередь, состоит в клане Носферату.

Ковенанты: Сами Грейвеноры никак не связаны с ковенантами Проклятых, однако в последнее время за ними начали следить агенты Ордо Дракул и Колдовского круга.

Сила: Пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма, Грейвенор может почувствовать присутствие *любого* мистического феномена или чудовища.

Кроме того, Грейвеноры живут в одном из двух близкорасположенных мест: в семейном доме и на ферме. Первый считается Убежищем ••• (Безопасность ••, Размер •), в то время как ферма выступает в роли Убежища •• (Безопасность •, Размер •). Для обладания этими Преимуществами гулю достаточно просто добиться первого уровня Статуса в семье Грейвенор. До этого момента он будет проживать на окраине семейных владений.

Слабость: Грейвеноры обладают одним из следующих недостатков:

• **Альбинизм** – такие гули получают тупой урон от солнца по тем же правилам, что и вампиры.

• **Мутация** – штраф -2 к проверкам Внушительности и Манипулирования за пределами семьи.

• **Помешательство** – персонаж страдает от *вечного* тяжёлого отклонения.

Организация: Семьёй правит Родрик Грейвенор, считающийся редким тираном. Все Грейвеноры, живущие в его доме, обязаны подчиняться строгому графику, который рассчитан Родриком вплоть до нескольких минут.

Культ Ниррити

Несколько десятилетий назад один индийский Дэва по имени Вишрам пришёл к выводу, что человечество давно потеряло свой путь. Ему нужно подарить новую целью. И Вишрам сделает это, создав культ Ниррити – полубогини, рождённой от самой Кали.

Поначалу Вишрам собрал вокруг себя всего несколько смертных, большинство из которых были его личными гулями. Несмотря на все заявления о возвышенном поиска истинного смысла жизни, Вишрам склонял своих гулей к самым порочным действиям, которые он только мог представить. По сути он стал типичным гедонистом Дэва.

В одну январскую ночь Вишрам Обратил любимую служительницу Альму. Спустя ещё несколько ночей оба куда-то пропали. Прошло несколько месяцев, и Альма вернулась к своим бывшим братьям и сёстрам, держа в руках лицо Вишрама, срезанное с его черепа. Она сказала только одно. “Нечистый”.

Альма стала новым лидером культа. Она заявила, что отныне будет свободна от греха и не совершит ни одного порочного действия. За неё это будут делать другие, менее достойные члены культа. И если в тот или иной момент ей становится любопытно послушать крики ребёнка, которому ломают все косточки в обеих ладонях, она не делает этого сама. Её волю исполняют преданные культисты.

Кланы: Культом интересуются только Дэва, Мехет и Носферату, состоящие в Колдовском круге.

Ковенанты: Только Аколиты.

Сила: Персонажи могут приобретать Статус в Колдовском круге •, после чего изучать Круак.

Слабость: Когда персонаж утрачивает очко Нравственности, он получает новое отклонение автоматически.

Организация: Всем заправляет Альма, хотя ей и приходится учитывать интересы местных Сородичей.

Свободные гули

Жизнь свободного гуля должна быть прекрасна, не так ли? Они совмещают одновременно силу вампиров и независимость простых смертных. Они осваивают Дисциплины, но не боятся солнца. Они умны и прекрасны, и никакие проклятия не отравляют их души. Правильно?

Увы, такая картинка предельно далека от действительности. “Свободные” гули свободны не больше, чем наркоманы, ищущие новую дозу в период полицейских облав. Они жаждут её всем сердцем, однако найти очередной глоток Витэ практически невозможно. Мало того, что такому гулю нужно каким-то образом выйти на Проклятых – другие вампиры ещё и будут задаваться вопросом, почему этого гуля бросил прежний хозяин.

Потеряв доверие повелителя – или самого повелителя, – многие гули сходят с ума или совершают самоубийство. Некоторых убивают вампиры, старающиеся защитить своё общество от нарушения Маскарада. Самые стойкие гули продолжают выполнять волю своих повелителей даже после того, как те отправляются в торпор, дальнее путешествие или загробный мир.

Практически никто из свободных гулей не пытается вернуться к человеческой жизни. Она для них просто скучна – или невозможна. В лучшем случае, если гуль сохраняет свободу воли и не пытается найти себе нового повелителя, он становится охотником на вампиров.

Впрочем, не все выбирают дорогу хищника: среди гулей хватает и паразитов, и падальщиков. Они могут следить за вампирами и слизывать кровь, оставшуюся после их ритуалов или конфликтов. Самые изобретательные создают устройства, позволяющие им проникнуть под кожу спящего Сородича во время дневного визита в его убежище и вытянуть небольшое количество Витэ, не потревожив самого Проклятого.

Наконец, некоторым гулям удаётся выйти на связь с вампирами и открыто предложить им свои услуги взамен на плату. Разумеется, добрую половину подобных гулей немедленно делают рабами. Вторую половину чаще всего убивают на месте. И только редчайшие смельчаки выдерживают все испытания и побеждают вампиров на их собственном поле боя – поле вечных интриг и манипуляций, – приобретая уникальный для гулей статус наёмников, к которым Сородичи действительно будут обращаться как к деловым партнёрам… какое-то время.

Животные гули

Животные гули не пользуются большой популярностью у Сородичей по двум очевидным причинам. Прежде всего, они не так полезны, как смертные. Они не смогут организовать встречу с политическими союзниками, взломать компьютер противника и перевезти гроб с вампиром в другой домен посреди бела дня.

Во-вторых, большинство вампиров считают животных недостойными своей компании. Проклятые ставят себя выше большинства смертных, а представители отдельных кланов или ковенантов – и выше других вампиров. Завести себе гулей среди животных значит признать свою *потребность* в подобных слугах.

Тем не менее, как известному любому Гангрел, животные могут оказать вампиру неоценимую помощь. Они никогда не бунтуют. Они не страдают от эмоциональных срывов из-за недостатка общения. А когда полицейский останавливает вампира за час до рассвета где-нибудь за городом, животное не испытывает никаких нравственный колебаний: оно набрасывается на эту живую помеху и разрывает ей горло. Вампир успеет добраться до ближайшего убежища, а когда люди обнаружат тело жертвы, они увидят, что полицейского задрал волк, задушила змея или укусил паук.

Наконец, некоторые Сородичи наподобие Аколитов из Колдовского круга заводят животных гулей из религиозных соображений. В конце концов**,** Обращение убивает весомую часть человеческой личности. Далеко не все Проклятые сохранили здравый

рассудок за долгие годы Реквиема, и если уж среди людей хватает психов, заводящих целые колонии пауков или прячущих в ванной домашнего крокодила, то среди Сородичей встречаются хозяева ещё более странных питомцев.

Например, один из Епископов Ланцеа Санктум использовал в своих ритуалах целую отару гулифицированных овец и аквариумных карпов. Один независимый Носферату кормил своей кровью рой тараканов. А известный в Западной Вирджинии Гангрел уже десять лет растит пару сомов, которые в настоящий момент достигли размера свыше трёх метров в длину и веса более 250 килограммов. Говорят, Гангрел скармливает им местных собак, кошек и беспризорных детей. И конечно, по меньшей мере один Сородич вырастил у себя в убежище гигантского паука. Рассказывают, что паук этого Суккуба уже перерос обычный размер тарантулов – около 30 сантиметров в диаметре – как минимум вдвое и способен перемещаться с невиданной скоростью.

Мандрагоры

Большинство Сородичей знают только о гулях из числа смертных и зверей. Тем не менее, некоторым становится интересно, что будет, если вскормить своей кровью растение?

Такие гулифицированные растения называются мандрагорами. Процесс создания этого необычного гуля занимает не меньше трёх месяцев. Каждый месяц вампир должен напитывать землю вокруг корней собственным Витэ. На протяжении этого времени растение не нуждается в других элементах наподобие воды и солнца.

По прошествии этого срока большинство растений умирают. Никто не знает, почему это происходит, хотя некоторые вампиры составляют целые списки "пригодных" или "непригодных" растений. Другие Сородичи утверждают, что создать мандрагору может лишь кровь достаточно сильного Проклятого.

Если растение выживает, вампир должен и дальше поддерживать его силой Витэ. Маленькие растения будут требовать не больше одного очка Витэ за месяц, в то время как крупные – наподобие деревьев – могут нуждаться сразу в трёх пунктах. Не получив подпитки, растение умирает за считанные часы.

Первое, что замечает Сородич, вырастивший мандрагору, заключается в том, что растение медленно движется. Нет, оно не переползает с места на место (хотя ходят слухи и о таких растениях), однако оно способно наклоняться к вампиру или опутывать ноги жертвы, остановившейся покурить рядом с ним.

Кроме того, внешний вид растения становится более тёмным и грязным, как если бы оно уже начало вянуть, но продолжало стоять во весь рост и даже шевелиться.

На протяжении всего времени своего существования мандрагора постепенно отращивает новые листья и ветки, которые часто оказываются длиннее, чем у естественных представителей её вида. Эти листья и ветки часто сплетаются друг с другом, однако когда поблизости от растения появляется Витэ, мандрагора начинает медленно тянуться к источнику крови – примерно так же, как обычные растения тянутся к солнцу.

Если рядом с растением появляются насекомые, птицы и мелкие грызуны, мандрагора может попробовать обхватить их и выдавить из них кровь. По этой причине вампиры предпочитают создавать мандрагоры из шипастых растений или затачивать их ветви подобно пикам. И да, ходят слухи, что самые крупные из таких мандрагор способны сожрать человека.

Лакрима

Мандрагоры не производят семян и в целом не приспособлены к размножению. Что они производят, так это лакриму – густой сок, по вкусу напоминающий Витэ. Многие Сородичи находят лакриму отличной специей, предпочитая не пить её в чистом виде, а добавлять несколько капель в бутылочки с кровью смертных или животных. Некоторым "садоводам", выращивавшим целые рощицы мандрагор, удавалось наладить невероятно прибыльный бизнес, просто продавая лакриму в городе и за его пределами.

Если вампиры видят в лакриме деликатес, то для смертных она подобна яду. Известная некоторым оккультистам как "слёзы мандрагоры", даже в небольшом объёме лакрима мешает смертному выполнять действия, требующие аккуратности. Пальцы перестают его слушаться. Шаг утрачивает свою твёрдость. Что ещё хуже, смертный теряет способность воспринимать запах и вкус. Если человек выпил лишь несколько капель лакримы, эффект может пройти спустя несколько дней или даже часов. Если он выпивает больше чайной ложки, эффект может стать перманентным. С другой стороны, после небольшого глотка лакримы смертный практически перестаёт чувствовать боль.

Любопытно, что для животных лакрима чаще всего оказывается смертоносной. Возвращаясь ночью в свой "сад", многие Сородичи обнаруживали под лакримой тела кроликов или крыс, пытавшихся погрызть ветви и листья растения.

Лакрима и Проклятые

Точные эффекты лакримы до сих пор не изучены, хотя Ордо Дракул уже над этим работают. Ниже приведены только несколько предположений, которые вы можете как использовать, так и проигнорировать в своей хронике:

• Вампиры, страдающие от искажения воспоминаний после долгого торпора, начинают вспоминать прошлое с большей точностью.

• Ордо Дракул знают, как отравить лакримой не самого гуля, а его кровь – с тем чтобы она стала ядовитой для Проклятых.

• Загадочные убийцы VII принимают лакриму, чтобы более эффективно использовать техники управления разумом.

• Для повышения силы своих ритуалов Колдовской круг смешивает лакриму с соком ядовитых растений.

Получить удовольствие от лакримы могут любые вампиры, однако лишь обладатели первого уровня Силы крови и знатоки Колец дракона из Ордо Дракул способны получить от неё насыщение. Даже в этом случае поглощение всего месячного объёма лакримы даёт им лишь очко Витэ. При этом у них может выработаться зависимость от этих “слёз мандрагоры”.

При глотке лакримы смертные проходят проверку Выносливости со штрафом -3. В случае провала смертный получает по очку летального урона за каждую чайную ложку объёма и страдает от штрафа -2 к Физическим действиям на протяжении 24 часов. Рассказчик может сделать этот штраф постоянным.

Лакрима, выделяемая мандрагорами клана Дэва, налагает штраф -2 на проверку сопротивления зависимости от лакримы. Кроме того, при глотке такой жидкости смертные получают +2 дайса к Социальным проверкам, связанным с чувственными удовольствиями (например, попыткам соблазнить жертву), однако к утру яд наносит им два очка летального урона.

Мандрагоры, взращённые кровью Гангрел, отличаются редкой агрессивностью и атакую любых чужаков. Запас атаки равен Силе крови вампира.

Лакрима клана Мехет вызывает у смертных галлюцинации. При глотке такой жидкости смертный проходит проверку Выносливости со штрафом -1 за каждые два очка Силы крови Мехет (с округлением вверх: таким образом, Сила крови 5 будет налагать штраф -3). В случае провала всю ночь жертва будет видеть и слышать непостижимые вещи. Вампиры и гули не подвержены этим эффектам.

Когда смертный дотрагивается до мандрагоры Носферату, в его мозгу раздаётся противный визг – знаменитый “крик мандрагоры”. Его не слышит никто, кроме самой жертвы. В случае провала броска на Выносливость смертный поддаётся действию второго уровня *Кошмара* до окончания ночи. Вампиры и гули не подвержены этим эффектам.

Лакрима Вентру налагает штраф -3 на попытки смертных (включая гулей) сопротивляться психическому воздействию. Для избежания штрафа жертва должна пройти проверку Выносливости.

Глава вторая:
Гули как протагонисты

Создайте протагониста по обычным правилам, изложенным в **World of Darkness Rulebook**. В ходе Пятого шага добавьте очко Физической Дисциплины своего клана. Затем выберите ещё одну Дисциплину, связанную с кланом домитора. Если вы хотите, чтобы гуль обладал доступом к Дисциплине определённого ковенанта, отметьте членство своего повелителя в соответствующей организации Проклятых. Кроме того, учтите, что ваш гуль мог сменить нескольких повелителей, что технически наделяет его доступом к более широкому спектру мистических сил.

Гули получают доступ к особым Преимуществам, которые вы найдёте далее в этой главе. Нравственность гулей начинается с 6 уровня. Стартовый запас Витэ определяется броском одного дайса, однако он не может превышать Выносливость гуля.

Наконец, в начале истории сделайте бросок одного дайса и увеличьте результат втрое. Считайте, что ровно столько дней персонаж сможет продержаться без очередной дозы Витэ.



Эти гули слишком слабы!

Вообще-то, нет. У гулей практически нет тех ограничений, от которых страдают вампиры. При этом мало что ограничивает их развитие, кроме абстрактной привязки к возрасту (например, двадцатилетний гуль будет обладать меньшим числом Дисциплин, чем двухсотлетний служитель), однако и этот принцип не обладает игромеханическим отражением. А потому в некоторых отношениях гули могут использовать свои силы даже в более разнообразном ключе, чем Сородичи.

Другое дело, что гули *задуманы* как проклятая раса слуг и рабов, лишь единицы среди которых живут хоть сколько-нибудь свободной и даже счастливой жизнью. Если вы хотите поиграть за полностью независимое существо, связанное с кровавой эстетикой и обладающее колдовскими силами, скорее всего, вам лучше выбрать роль неоната.

Однако если вы хотите сделать гулей немного сильнее, позвольте предложить вам следующее правило.

Необязательное правило:
Ключевой Атрибут

В такой игре гули получают +1 уровень Атрибута, связанного с кланом их домитора (выберите один из двух). Речь идёт не о бонусе к проверкам этого Атрибута, а буквально о его повышении на единицу. Другое дело, что если гули не получают очередной дозы Витэ, они утрачивают этот Атрибут. Если после этого они находят домитора из другого клана, их Ключевой Атрибут тоже меняется.



Проклятая награда

Самое очевидное преимущество гуля заключается в доступе к Дисциплинам. В начале игры все гули получают два очка Дисциплин, хотя бы одно из которых должно быть связано с физической Дисциплиной клана, в котором состоит их хозяин. Служители Дэва получают доступ к Стремительности или Мощи, Гангрел и Вентру – к Сопротивлению, Мехет – к Стремительности, а Носферату – к Мощи.

Второе очко гуль может потратить для приобретения любой клановой Дисциплины своего господина. Например, гуль Носферату может приобрести как второй уровень Мощи, так и первый уровень Затемнения или Кошмара. Если хозяин состоит в

родословной, гуль может приобретать и его Династические Дисциплины. Если Династической Дисциплиной вампира становится вторая физическая Дисциплина, гуль может приписать первое очко Дисциплин именно к ней. Например, если родословная наделяет Гангрел доступом одновременно к Сопротивлению и Мощи, игрок вправе приписать первое очко (из двух стартовых) к Мощи, даже несмотря на то, что традиционной клановой Дисциплиной Гангрел считается Сопротивление. Однако учтите, что с повествовательной точки зрения этот выбор делает хозяин, а не сам гуль.

Персонаж не может получить доступ к Дисциплинам, которыми не владеет его хозяин, если только речь не идёт всё о тех же физических Дисциплинах. Например, если хозяин протагониста – допустим, Вентру – владеет Анимализмом, но не Сопротивлением и Доминированием, персонаж сможет развивать Анимализм и Сопротивление, но не Доминирование.

Что касается Преимуществ, то гулям доступны все Преимущества смертных наряду с некоторыми уникальными дополнениями. Например, гули могут приобретать или развивать Убежище для своего хозяина. Очки этой характеристики добавляются к Убежищу его повелителя, хотя в редких случаях гули поддерживают и собственные тайные логова.

Существует также череда Преимуществ, которыми могут обладать только гули.

Наследный гуль (••)

Вашего персонажа передали в наследство другому вампиру. Возможно, прежний домитор устал от него, погиб или более не нуждается в его услугах. Возможно, персонажу удалось самому избавиться от повелителя, но по каким-либо причинам он оказался в распоряжении нового господина. Так или иначе, персонаж может вспоминать определённые факты, связанные с деятельностью своего прежнего хозяина, получая бонус +2 к проверкам Интеллекта + Самообладания.

Повелитель (от • до •••••)

Ваш персонаж служит хозяину верой и правдой. Взамен он получает череду преимуществ, зависящих от одновременно личности повелителя и самого гуля. Очки этого Преимущества распределяются между тремя категориями: Влиянием, Благоволением и Доверием.

Влияние повелителя предоставляет гулю по +1 дайсу к проверкам Запугивания, Убеждения и Коммуникабельности, связанным с местными гулями и Сородичами. Доверие наделяет гуля +1 дайсом к проверкам Убеждения, направленным на взаимодействие с самим хозяином.

Каждое очко Благоволения позволяет гулю попросить хозяина о новой дозе Витэ до окончания месяца, не рискуя навлечь на себя его гнев и не объясняя причин такой просьбы. Кроме того, персонаж может использовать очки Благоволения вместо Ресурсов при оценке стоимости новых предметов.

Учтите, что хотя несколько персонажей могут служить одному и тому же хозяину, они обязаны приобрести одинаковый уровень Влияния (поскольку он отражает позицию самого вампира в обществе Проклятых). Доверие и Благоволение, разумеется, может быть разным.

Сексуальность (••)

Это может и не показаться очевидным, однако вампиры нередко заводят гулей для сексуальных утех. Со временем такие смертные привыкают к плотским удовольствиям, а сила проклятой крови делает их притягательнее других людей. Персонаж, обладающий этим Преимуществом, получает +1 дайс к проверкам Манипулирования или Внушительности, связанным с соблазнением или усыплением бдительности окружающих.

Кровная связь (•••)

Требования: Эмпатия •••

Некоторые гули вступают в столь тесную связь с повелителем или служат ему уже столько лет, что интуитивно чувствуют, что он испытывает – даже если сам домитор находится в другом месте.

С игромеханической точки зрения персонаж формирует кровавую симпатию со своим повелителем и может проходить проверки Сообразительности + Оккультизма по требованию Рассказчика, чтобы определять эмоциональное состояние господина. Например, гуль может неожиданно понять, что его повелитель находится в опасности или испытывает сильнейший страх, даже если домитор находится в другой части города.

Персонал (от • до •••••)

Требования: Ресурсы того же уровня

Персонаж управляет домом, бизнесом или другими гулями, служащими его повелителю. Каждое очко этой характеристики приписывается к определённой группе сотрудников: например, обладая Персоналом ••• уровня, гуль может управлять *водителями*, *садовниками* и *охраной*.

Шпион (•••)

Требования: Скрытность ••

Персонаж настолько привык находиться в компании Проклятых, что способен вести себя неприметно даже во время горячих споров и длительных бесед между самими Сородичами. До тех пор, пока такой гуль хранит молчание и выполняет бытовую работу (моет машину, ухаживает за растениями или убирает со стола), он может запоминать всё, что делают и говорят окружающие его Сородичи, не привлекая к себе их внимания.

Если Рассказчик потребует от персонажа проверки на Скрытность или другую характеристику, персонаж получит бонус +2. Если вампиры попробуют стереть воспоминания гуля при помощи Доминирования, персонаж получит +1 дайс к сопротивлению.

Воля, Порок, Добродетель и Нравственность

Некоторые характеристики гулей полностью дублируют аналогичные качества смертных, поскольку вопреки своему уникальному статусу гули были и остаются людьми. Тем не менее, игроки, привыкшие к глубокому погружению в роль, могут поднять вопросы хотя бы о повествовательном (если не игромеханическом) изменении этих характеристик.

Большинство гулей не обладают по-настоящему сильной волей, однако это не отражается на значении одноимённой характеристики по чрезвычайно простой причине: гули черпают силы в ощущении своей значимости для домитора.

Мысль о том, что провал расстроит его повелителя, придаёт гулю Решительности. Воспоминание о дозе Витэ, которая ждёт его в обозримом будущем, успокаивает его нервы и поддерживает его Самообладание. Суммарно и то и другое образует Волю гуля, даже если сам персонаж и не отличается силой духа.

Впрочем, вы можете отыграть и другую сторону Воли. Возможно, эта характеристика отражает последние капли личных амбиций гуля. Возможно, персонаж тяготится своей вечной службой и прибегает к Воле как раз затем, чтобы сопротивляться влиянию повелителя.

Что касается Добродетели и Порока, то гули привязывают эти характеристики к идеалам и нуждам своих хозяев. Например, некогда милосердный гуль начинает проявлять Человеколюбие только по отношению к союзникам своего повелителя, а завистливый – испытывать ревность к другим гулям.

Что касается Нравственности, то гули не изменяют эту характеристику, однако часто испытывают существенные затруднения с её поддержанием на хоть сколько-нибудь удовлетворительном уровне. Одному гулю приходится воровать лекарства для смягчения боли от наказаний, которые обрушивает на него хозяин. Другого регулярно заставляют похищать смертных. Третьего принуждают к убийствам и грабежам.

По умолчанию гуль начинает игру с шестым уровнем Нравственности. Игрок может повысить его до седьмого, отказавшись от второго очка Дисциплин или заплатив три очка Преимуществ из семи стартовых. С другой стороны, он может понизить начальную Нравственность до 5 взамен на пять очков опыта.

Меня не вчера поработили

Как обычно, Рассказчик может наградить игроков дополнительным количеством очков опыта ещё перед началом истории, чтобы отразить длительный период рабства, проведённый их персонажами в услужении у вампиров.

Хотя конкретный объём очков может меняться, легче всего привязать его к статусу повелителей главных героев, поскольку старые вампиры будут прилагать больше усилий к отбору и тренировке гулей, чем неонаты.

Положение домитора	Очки опыта
Служитель	35
Известный деятель	75
Почтенный старейшина	120

Особенности организма

Прежде чем приступать к описанию физиологических изменений, стоит заметить, что аура большинства гулей отличается тёмно-красным или ярко-зелёным оттенком. Тем не менее, заметить такие особенности достаточно трудно, что налагает штраф -2 на проверки чтения ауры.

Огромной проблемой для каждого гуля становится его зависимость от Витэ. Каждый раз, когда гуль пьёт Витэ Сородича, он проходит проверку Решительности + Самообладания. Провал наделяет его растущим штрафом -1 на дальнейшие проверки. Когда этот штраф сокращает запас дайсов до броска на удачу, избавиться от зависимости становится практически невозможно. Отныне гуль всегда будет стремиться к новому глотку крови – если только не откажется от крови на длительный срок, описанный в следующем абзаце. Обратите внимание, что полный провал при проверке сопротивления наделяет гуля новым психическим отклонением.

С другой стороны, каждая успешная попытка сопротивления добавляет к следующей бонус +1 (или сокращает штраф на -1). Кроме того, как бы редко подобное ни происходило, гуль всё же может перебороть зависимость. Для этого он должен полностью отказаться от крови и продержаться 25 дней уже после того, как настанет последний день для принятия крови. Каждый день его тело будет стареть на год. Спустя 25 дней (соответствующих 25 “годам” старения) гуль полностью избавится от зависимости – как, впрочем, и от любых других сверхъестественных характеристик, выгодных или нет.

Увы, хозяева гулей часто стараются совместить зависимость от крови с полноценным Винкулумом. Когда гуль выпивает крови домитора в третий раз, он проходит проверку Выносливости + Решительности – Силы крови хозяина (без права вкладывать Волю для получения бонуса). Лишь при условии, что бросок окажется необычайно удачным и принесёт гулю исключительный успех, Винкулум останется частичным. В обратном случае кровные узы обретут свою проклятую полноту.

В целях избежания Винкулума некоторые гули охотятся на вампиров, каждый раз питаясь кровью нового Проклятого и избегая (или убивая) тех, к кому они начинают испытывать сверхъестественную привязанность.

Избавиться от Винкулума гуль сможет лишь проведя 50 лет без употребления его крови (если гуль отказывается от Витэ и начинает стареть в ускоренном темпе, каждый день старения засчитывается за такой “год”). В этом случае он проходит проверку Решительности + Самообладания. В редчайших случаях гуль может пройти эту проверку и преждевременно, если хозяин начнёт обращаться с ним по-настоящему бесчеловечно. В этом случае Рассказчик должен объявить игроку, что его персонаж может пройти проверку на расторжение Винкулума.

Вкус семьи

Сделав глоток *неизвестного* Витэ, гуль может пройти проверку Интеллекта + Окультизма. В случае успеха он может определить, принадлежит ли эта кровь его домитору, сиру домитора или его потомку. Тем не менее, гуль не способен отличить кровь одного потомка от другого или определить кровь вампиров того же клана, в котором состоит его повелитель.

Кровавые преимущества

Когда человек превращается в гуля, его тело перестаёт стареть. Беременная никогда не родит (исключения уже рассматривались выше). Лысеющий не потеряет ни одного волоса. Серьёзные заболевания наподобие рака или болезни Альцгеймера могут прекратить своё развитие.

Гуль всё ещё должен есть пищу и дышать воздухом, однако он может вкладывать по очку Витэ в добавление +2 дайсов к ближайшей Физической проверке, что несколько повышает его шансы на выживание в чрезвычайных условиях.

Что касается исцеления, то гули избавляются от ран естественным образом с той же скоростью, что и обычные люди. Вместе с тем, они могут вкладывать очки Витэ для ускоренного восстановления организма. Одно очко крови позволяет устранить два очка тупого урона или очко летального. Любопытно, что избавление от тупого урона вызывает у гуля приятное ощущение обновления, в то время как устранение летального заставляет кости, кожу и порванные сухожилия срастаться внутри организма безо всякой анестезии. Это не имеет явного игромеханического отражения, но иногда гули сознательно отказываются от подобной регенерации, позволяя организму самому медленно исцелиться от ран.

Наконец, гули способны избавляться и от аггравированных повреждений, однако такой процесс часто оказывается слишком дорогостоящим, чтобы гули пользовались им по-настоящему регулярно. Для устранения одного очка аггравированного урона гуль должен потратить пять очков Витэ на протяжении двух дней. По истечении этого срока он устранит очко такого урона. Поскольку далеко не у каждого гуля оказывается достаточно Витэ для устранения сразу нескольких очков аггравированного урона, чаще всего персонажам приходится лечиться по обычным правилам, устраняя по очку аггравированного урона в неделю естественным образом.

С другой стороны, до тех пор пока в организме гуля остаётся Витэ, он не теряет сознания от получения тупого урона во всех клетках Здоровья, и хотя он всё ещё падает без сознания и истекает кровью при получении летального урона в крайней правой клетке Здоровья, он способен вкладывать очки Витэ для устранения этого урона.

Дисциплины

Не считая физических Дисциплин, которые гуль способен осваивать самостоятельно (и в которых он может даже опередить своего хозяина), персонажи должны проходить обучение каждому новому очку Дисциплин. Учителем может стать как домитор, так и другой вампир – возможно, даже захваченный в плен.

Если *после* создания гуля хозяин присоединяется к родословной, гуль не получает автоматического доступа к уникальным Дисциплинам этой династии. Для этого вампир

должен поить гуля собственной кровью три ночи подряд, каждый раз вкладывая по очку Воли. Лишь после этого гуль адаптируется к новым качествам Витэ своего господина и откроет для себя доступ к новым способностям.

Гули редко изучают Фивейское чародейство и Круак, однако при наличии первого очка Статуса в соответствующем ковенанте они могут и получить разрешение на освоение первых уровней этой магии.

По очевидным причинам гули не способны осваивать Кольца Дракона, однако любые другие силы будут им по плечу. И да, это означает, что гули способны развивать Дисциплины до пятого уровня – если проживут достаточно долго и найдут достаточно опытного учителя.

Учтите, что в некоторых случаях Рассказчик имеет полное право заблокировать игроку доступ к определённой силе. Мало какой вампир захочет обучать своего слугу – даже самого верного и умелого – Дисциплинам, которые позволят ему вырваться из-под контроля или даже загипнотизировать самого вампира.

Кроме того, в случае с гулями некоторые Дисциплины работают иначе (обычно слабее), чем в случае с вампирами. Например, гуль может использовать *Укрощение зверя* только против вампиров (и не способен наложить этот эффект на себя), а любые способности, позволяющие выходить из тела, действуют лишь по 15 минут за очко Выносливости (по окончании этого срока душа навсегда покидает тело и остаётся заперта в Сумраке, звере, теле другого смертного и так далее). Это же касается *Нерукотворного убежища* – второго уровня Превращения.

Рассказчик может накладывать и другие ограничения. Например, логично предположить, что *Чудовищное обличье* и *Глаза зверя* (первая и третья силы Кошмара) будут действовать только на смертных и других гулей, но не на вампиров.

Использование Круака требует от гуля нанести себе летальный урон в том же объёме, в котором он тратит Витэ: хотя именно Витэ приводит в действие ритуал, жертвенное нанесение раны сопровождается и обычным кровотечением.

Наконец, что касается Практик, то гули должны осваивать их под наблюдением учителя. Они не могут интуитивно прийти к слиянию нескольких Дисциплин. Стоимость Практик удваивается, причём гули не могут осваивать Практики, позволяющие им использовать Доминирование и Величие на вампирах.

Питание

Гули должны получать новую порцию Витэ раз в тридцать дней. Для того, чтобы они оставались именно *гулями*, а не простыми рабами, вампир должен вкладывать при кормлении очко Воли. О чём большинство вампиров (и тем более гулей) не подозревает, это о том, что гуль может сам вкладывать Волю, фактически добровольно обрекая себя на проклятие. Гуль может тратить Волю в подобных целях автоматически, не осознавая, что он действительно сам подтверждает свой статус гуля.

В сущности, именно это позволяет беглым гулям охотиться на вампиров и сохранять мистические преимущества своего состояния, даже несмотря на то, что пойманные ими вампиры не вкладывают Волю в обновление их сверхъестественной силы. Последнее делают сами гули.

К сожалению (или, возможно, к счастью), гули не могут хранить Витэ в каком-либо внешнем контейнере. Извлечённое из вен Сородича, Витэ становится обычной кровью уже в пределах нескольких секунд. Разумеется, гуль может изучать ритуалы и Практики, позволяющие накапливать Витэ во внешних ёмкостях, однако, как уже говорилось выше, мало кому из гулей позволяют такие Практики (или ритуалы) осваивать.

Если гуль не получает новой порции Витэ в пределах 30 дней, он остаётся гулем лишь до тех пор, пока в его организме остаётся хоть одно очко Витэ и пока он вкладывает по очку Воли в месяц. Как только он израсходует это последнее очко крови, его тело начнёт стареть в ускоренном темпе (по одному году за день). Такая нагрузка на психику и

организм накладывает штраф -5 на выполнение любых физических действий. Некоторые домиторы специально показывают гулям, что их ждёт в случае неповиновения, заставляя их провести без Витэ всего один день.

Разумеется, в последнем случае гулям, проведшим в услужении у вампиров всего несколько лет или даже меньше одного года, бояться практически нечего. Тем не менее, большинство гулей служили вампирам десятилетиями или даже столетиями. Неудивительно, что они навсегда усваивают подобный урок – заодно получая какое-нибудь специфическое отклонение.

И кстати о них.

Новые отклонения

Бессонница (умеренное): Всякий раз, когда персонаж сталкивается со стрессовой ситуацией, Рассказчик может объявить проверку Решительности + Самообладания. Провал налагает штраф -2 на любые проверки до конца дня, однако сразу по пробуждении персонажу необходимо снова пройти вышеописанную проверку – и так до тех пор, пока он не сумеет перебороть свой стресс.

Катаплексия (тяжёлое): Любые сильные эмоции – от страха до радости – вызывают у персонажа проверку Выносливости + Самообладания. Гули могут вкладывать в эту проверку Витэ. В случае провала персонаж падает на пол или на землю, не в силах пошевельнуться в течение целого раунда.

Фетишизм (умеренное): В сознании персонажа возникают приятные ассоциации между определённой ситуацией или предметом и чувственным наслаждением. Когда он оказывается в подобной ситуации или видит соответствующий предмет, он проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала персонаж старается воссоздать ситуацию, некогда принёсшую ему удовольствие. Например, если сексуальная вампирица долгое время заставляла своего гуля вылизывать её кожаные сапоги, гуль может испытывать сильнейшее желание повторить этот опыт с любой красивой женщиной в кожаных сапогах.

Мазохизм (тяжёлое, развитие Фетишизма): Используйте вышеописанные правила, однако теперь для получения удовольствия персонаж должен причинить себе тупой урон в размере собственной Выносливости.

Кровавая мания (умеренное): Когда персонаж видит хоть сколько-нибудь крупный источник крови (будь это лужа, оставшаяся после исследования Ордо Дракул, или тело убитого противника), он проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он долен взять себе “трофей” в виде образца такой крови. Если гуль не видит источников крови на протяжении нескольких дней, точное число которых равное его Самообладанию, он проходит ещё одну проверку Решительности + Самообладания. Провал заставляет его отправиться на поиски любой крови.

Гемофилия (тяжёлое): Если гуль не видит источников крови на протяжении нескольких дней, точное число которых равное его Самообладанию, он проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он ищет ближайшую жертву и наносит ей ранение, способное вызвать кровотечение.

Страх преждевременного старения (умеренное): Каждый раз, когда гуль видит своё отражение в зеркале или свежую фотографию, ему начинает казаться, что он понемногу стареет. В таком случае он проходит проверку Решительности + Самообладания. Провал означает, что он постарается убедить своего домитора дать ему новую дозу крови.

Старческий комплекс (тяжёлое): Персонаж начинает бояться, что свидетельства о его истинном возрасте могут каким-то образом ускорить его старение. Например, некоторые гули считают, что само неверие окружающих в их многовековой возраст способно подорвать защитную силу Витэ. Всякий раз, когда такой гуль видит свидетельство своего возраста или сталкивается с индивидом, который помнит его молодым, он проходит

проверку Решительности + Самообладания и в случае провала делает всё, чтобы уничтожить это свидетельство.

Обращённый гуль

Некоторых гулей Обращают за верную службу. Других с самого начала выращивают для вступления в Пляску смерти. Так или иначе, после Обращения гуль обретает первый уровень Силы крови и один из двух ключевых Атрибутов, связанных с кланом его сира. Он сохраняет уже известные Дисциплины и добавляет +1 очко любой клановой. Его Нравственность остаётся на прежнем уровне, но меняется на Человечность. Гуль не утрачивает зависимости от крови и Винкулума.

Животные гули

Гулифицированные звери действуют по тем же правилам, которые были описаны выше, не считая следующих исключений:

• Животные могут осваивать только физические Дисциплины, хотя Рассказчик может открыть им доступ к первому уровню Ясновидения и Анимализма.

• Домитор получает +2 дайса при использовании Анимализма на таком гуле.

• Животные активно тратят Витэ для исцеления тела и временного повышения Атрибутов, однако они не станут тратить самого последнего пункта, если только не окажутся в по-настоящему смертельной ситуации.

• Животные не образуют семей или родословных – или, во всяком случае, так считает большинство Проклятых. Подумайте о целой семье бродячих собак, обладающих разумом восьмилетних детей и способных осваивать психические Дисциплины. Это открывает совершенно неожиданные сюжетные повороты, не так ли?

Глава третья: Истории о гулях

Гули позволяют взглянуть на мир Проклятых с совершенно нового ракурса. Почему? Вот только основной список причин:

• Вампиры недооценивают гулей. Никто не верит, что они могут навредить Сородичам или даже задуматься о восстании. Примерно так же древние римляне относились к своим рабам до восстания Спартака. Однако секрет заключается в том, что у гулей есть свои интересы. И если они почувствуют, что им больше нечего терять, они могут и преподать Проклятым пару ценных уроков – даже не поднимая мятеж в открытую.

• Гули неприметны. Иногда они слышат то, что не предназначалось для их ушей – и рассказывают об этом тем, против кого была направлена эта информация.

• Гули знают о вампирах.

• Гули способны действовать при дневном свете.

• Гули живут среди людей – совершенно буквально.

• Гули зависимы от крови – и ради неё способны идти на отчаянные меры.

• Гули остаются людьми.

Гули как антагонисты

Зачем гулям выступать против Сородичей?

• **По приказу домитора**. В сущности, многие Проклятые заводят гулей специально для того, чтобы получить преимущество перед врагами. При этом гуль, отличающийся сильной волей или особенной верностью, может начать выступать против врагов своего хозяина даже тогда, когда тот отправился в торпор или другой домен.

• **Из соображений мести**. Людям свойственно мстить за обиды, а гули постоянно живут в обиде – даже если не все из них это понимают.

• **Ради Витэ**. Даже Сородичам, полностью исчерпавшим запасы крови, грозит меньшая опасность, чем гулям. И мало какие чудовища Мира Тьмы чувствуют близость смерти острее, чем эти создания.

Способы противостояния

• **Шантаж**. Способность прятаться в толпе, подслушивать разговоры в Элизиуме или даже вторгаться в убежища Проклятых при дневном свете позволяет гулям узнавать о вампирах едва ли не больше, чем известно местным Сородичам.

• **Побочный ущерб**. Гули знают, насколько пугает многих вампиров их отрешённость от смертного общества. А потому нанося удары компаниям, союзникам и ещё живым родственникам вампира, гуль может показать даже самому могущественному Сородичу, что скоро тот остаётся один.

• **Очернение**. Ничто не мешает гулю сыграть на репутации Сородича. Например, он может проследить за враждебным вампиром во время охоты и убить каждую жертву, которой тот питался в течение ночи. Во что больше поверит Князь? В то, что гуль действительно отважился на такую манипуляцию – или в то, что вампир просто пренебрегает важностью Маскарада? А что если гуль и вовсе позвонит на ночное радио и начнёт раскрывать тайны своего противника, говоря от лица другого вампира? Что если гуль будет работать в прессе?

• **Охота**. Наконец, вампиры неслучайно боятся смертных охотников. Гули не так уж часто решаются на подобные меры, но в отчаянной ситуации ничто не мешает им использовать свои знания об уязвимых точках Сородичей против них самих.

Гули как союзники

Гулей можно описывать разными словами, но в мире практически не существует гулей, которые не умеют бороться за жизнь. А это делает их на удивление ценными союзниками практически на любом этапе Пляски смерти.

• **Гуль в аренду**. Персонажи связываются со своим наставником или союзником, однако он слишком занят, чтобы помогать им лично. Вместо этого он даёт им своего гуля.

• **Пропавший хозяин**. Гуль помогает героям потому, что его хозяин пропал. Возможно, он даже предлагает одному из них стать его новым домитором – временным или постоянным.

• **Выбор домитора**. Этот подход практически дублирует предыдущий, однако в этом случае гуль, потерявший хозяина, высоко оценивает свои услуги и предлагает вампирам самим предложить ему что-нибудь взамен на согласие стать их гулем.

• **Услуга за услугу**. Некоторые гули сбиваются в группы наёмников, готовых работать на Проклятых только на своих условиях. Безусловно, вампиры могут попытаться найти таких гулей и сделать их своими рабами, однако Сородичи вынуждены действовать только ночью, в то время как гули располагают свободой передвижений 24 часа в сутки.

Взамен на определённую плату гули могут предложить Сородичам почти что угодно, от возможности проводить операции в дневное время до готовности помогать им в восстановлении Человечности.

Гули как протагонисты

Некоторые игроки задаются вопросом, как вообще можно выбрать роль существа, целиком зависящего от чужой воли. Тем не менее, сам по себе этот вопрос содержит небольшую ошибку. Не забывайте, что даже находясь в услужении более могущественного персонажа, гуль остаётся *индивидом*. Как и любой другой персонаж, он обладает собственными побуждениями, мотивами, целями, заблуждениями, желаниями и страхами.

Хотя игра за независимых гулей может открыть Рассказчикам новые сюжетные возможности, чаще всего игрокам достаётся роль служителей, подчиняющихся ещё живому домитору.

В последнем случае подумайте о следующих аспектах жизни протагонистов:

• **Стиль правления**. Как хозяин вообще отдаёт гулю приказы? Он живёт с ним в одном убежище? Или заставляет гуля являться к нему каждый вечер? Или, напротив, гуль практически ничего не знает о своём повелителе и видит его лишь один-два раза в месяц?

• **Отношения с повелителем**. Как домитор относится к гулю? Как к пешке или солдату? Или он видит в нём любовника? Равным образом, каким гуль видит своего повелителя? Как великого деятеля? Философа и мудреца? Как отеческую фигуру?

• **Обязанности**. Существует ли определённая сфера задач, которые гуль решает из ночи в ночь?

• **Награда и наказание**. Что персонаж – и игрок! – может ожидать от домитора в случае выполнения или провала той или иной операции?

• **Образ жизни**.

• **Отношения с другими вампирами**.

• **Отношения со смертными**.

• **Отношения с гулями**. Учтите, что вы даже можете рассказать историю целиком о гулях, изображая вампиров как скрытных и непостижимых существ, выходящих на связь лишь тогда, когда им необходимо провести сложную операцию.

Наконец, существуют три варианты игры без давления со стороны вампиров:

• Домитор **пропал**.

• Домитор **занят**.

• Домитор **мёртв**.

Отыгрыш Винкулума

Практически любой гуль страдает от той или иной степени Винкулума, однако это не означает, что игроку нужно играть роль безмозглого зомби. Винкулум лишь *влияет* на эмоции и мышление персонажа, а не контролирует их.

Отыгрывая узы крови, держите в уме ровно три фундаментальных принципа:

• Все выгода Винкулума получает домитор.

• Жертва Винкулума занимается в основном делами своего повелителя.

• Даже этой искусственной любви недостаточно для абсолютного подчинения.

Последний тезис требует особого рассмотрения. Многие игроки путают Винкулум с гипнотическим внушением, полагая, что жертва Винкулума пойдёт абсолютно на всё ради своего повелителя. В действительности Винкулум лишь заставляет жертву чаще ассоциировать службу на господина с приятными эмоциями. Тем не менее, если хозяин начнёт ставить гуля в нечеловеческие условия, граничащие с пытками или окончательной деградацией личности, гуль может и нанести ответный удар.

Просто помните, что попытка косвенным образом повредить хозяину требует проверки Решительности + Самообладания со штрафом -3. Попытка сделать это напрямую повышает штраф до -5.

Семьи гулей

Наконец, помните о существовании родословных, в которых состоят некоторые гули.

• **Родословные гулей чудовищны**. Если обычные гули вынуждены совершать преступления по воле хозяина, то представители родословных рожаются в семье монстров. Фактически они даже не знают, каково это – быть простым человеком.

• **Члены семей координируют свои действия**. В отличие от одиноких гулей, работающих на своих хозяев, представители родословных действуют в интересах собственной фракции. Даже если вся семья служит одному вампиру (как Грейвенор) или ковенанту (подобно Ангустри), её представители регулярно будут встречаться друг с другом для обсуждения следующего шага.

• **Семьи почти независимы**. Даже если все семьи возникли по воле вампиров, многие из них действуют только в своих интересах. Более того, многие из наследных гулей не обладают зависимостью от крови и живут собственной жизнью – даже если это и жизнь чудовищ.

• **Готовые роли**. Каждая семья обладает собственным образом и предназначением. Придумать членов семьи может быть даже легче, чем гуля, служащего определённому повелителю.